

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dalam era globalisasi memegang peran penting bagi masyarakat, baik di masa kini maupun masa yang akan datang. Berbagai aktivitas sehari-hari dilakukan dengan bantuan alat-alat elektronik yang salah satunya adalah komputer. Komputer merupakan suatu mesin yang dapat menerima informasi digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang dimilikinya dan menghasilkan *output* berupa informasi. Konvergensi antara teknologi komunikasi, media dan komputer menghasilkan sarana baru yang disebut dengan internet. Internet merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintah, komersial, organisasi maupun perorangan.¹

Internet menjadikan dunia tanpa batas, dimana tidak ada batasan waktu untuk mengaksesnya. Dengan internet manusia dapat melakukan aktivitas layaknya kehidupan di dunia nyata. Internet pun semakin berkembang dalam dunia masyarakat.

Dunia internet saat ini sudah banyak di kenal di kalangan para anak-anak, remaja hingga orang tua sekalipun atau bisa dibilang hampir semua kalangan bisa menggunakan internet. Akses internet bisa digunakan berbagai macam, seperti *browsing* untuk mencari sumber informasi, bertukar pikiran di forum- forum, saling bersilaturahmi dengan *social network* seperti *facebook*,

¹ H. Achmad Sodiki, *Kejahatan Mayantara* (cyber crime), PT Refika Aditama, 2005, Bandung, hlm 24

twitter dan sebagainya, apabila sudah bosan dengan segala aktivitas sehari-hari, bisa memanfaatkan fasilitas game online yang sudah banyak bertebaran di jagat maya ini.

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game.

Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Semua kalangan menyukai game, sehingga semua usia dapat bermain game, dan bahkan tidak ada batasan dalam bermain game, misalnya batasan umur untuk permainan game tertentu, jadi anak bisa bermain game yang seharusnya untuk orang dewasa, begitupun sebaliknya. Game Online merupakan game yang saat ini sudah sangat maju dengan memanfaatkan koneksi internet sebagai jembatan penghubung antar para pemain yang memainkan game online tersebut atau game yang bisa dimainkan hanya saat online (terkoneksi dengan jaringan internet).

Permainan elektronik atau yang sering disebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game center itu sendiri seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Game online memiliki dampak positif dan dampak negatifnya.

Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang bisa dibidang memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif Game Online Sebagai hiburan karena dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui / untuk menghilangkan kebosanan dengan rutinitas yang ada. Game online juga bisa untuk ajang melatih konsentrasi (misal dalam game game action, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari). Kemudian sebagai ajang menambah kawan. Dengan bermain game online (game online yang berhubungan dengan user lainnya) bisa menambah teman di dunia maya.²

² Ayu Rini, Menanggulangi Kecanduan Game Online pada anak, Pustaka Mina, 2011, Jakarta, hlm 28.

Selain dampak positif game online juga dapat mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut seperti tidak kenal waktu atau lupa waktu. Kebanyakan dari para pemain game yang sudah hobi dalam memainkan game online, sering melupakan waktu untuk rutinitas kegiatan lainnya. Game online dapat berdampak lain yaitu lupa akan kewajiban. Sepertinya kebanyakan dari pemain game online ini masih anak – anak (pelajar), dan sebagai pelajar memiliki kewajiban yaitu belajar. Terlalu sering bermain game online dapat menimbulkan dampak buruk yaitu waktu belajar semakin berkurang. Game online juga dapat mengakibatkan pemborosan. Misalnya untuk para gamer misal dalam satu jam menghabiskan dua ribu rupiah, maka apabila bermain game online sekitar empat jam maka harga yang harus dibayar sudah mencapai delapan ribu rupiah, semakin lama bermain, semakin tinggi juga biaya yang dikeluarkan. Dampaknya apabila sudah tidak ada uang lagi dapat berakibat buruk. Anak bisa menggunakan segala cara termasuk melakukan tindak pidana seperti pencurian demi memenuhi rasa kecanduannya terhadap game online, bahkan karakter- karakter tokoh yang ada didalam game online tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sosialnya.³

Secara afektif permainan game online membuat anak-anak ingin memainkan peran yang ada dalam permainannya, yaitu dengan berpura-pura menjadi tokoh dalam permainannya. Lebih lanjut keinginan tersebut diterapkan anak pada saat berinteraksi dengan teman-temannya berupa melakukan permainan sesuai dengan imajinasinya. Menurut Oppenheimen, mengingat

³Ibid, hlm 30.

sifatnya yang kompetitif, alat permainan game online juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi diri, melihat seberapa jauh kemampuan diri sendiri.⁴

Dalam permainan game online itu sendiri jenis permainan yang ditawarkan kebanyakan bersifat agresif (menyerang). Hal ini dapat dilihat dari jenis permainan yang ditawarkan antara lain permainan perang-perang, permainan memerangi kejahatan.⁵

Menurut pendapat Carl I. Hofland dan Defleur tentang efek pengalaman baru pada anak-anak, maka Oppenheim mengemukakan pendapatnya tentang dampak game online terhadap anak-anak. Menurutnya secara kognitif game online bisa meningkatkan rentang perhatian dan konsentrasi anak serta mengembangkan koordinasi tangan dan mata, karena pemain dirangsang untuk melihat dan langsung bereaksi dengan menekan tombol-tombol yang tepat.⁶

Menurut ketua Umum Asosiasi Warnet Indonesia, Irwin Day, selama permainan game online tidak dipergunakan berlebihan tidak menjadi masalah. Kalau anak-anak hanya bisa memiliki waktu satu sampai dua jam, karena kalau sudah lewat tiga jam dalam sehari, itu sudah berlebihan. Oleh sebab itu maka perlu ada himbauan untuk tidak menerima anak-anak sekolah pada jam belajar.

7

⁴ibid

⁵ ibid

⁶<http://psychologyumsby.wordpress.com/2011/10/15/proposal-penelitian-korelasional-observasi/>, 5 mei 2012

⁷<http://batam.tribunnews.com/2012/01/20/tiga-jam-main-game-dinilai-berlebihan>, 5 mei 2012

Peneliti dari Chinese Academy of Science telah mempublikasikan hasil penelitian bahwa remaja yang kecanduan Internet akan mengalami gangguan berperilaku seperti kecemasan, gangguan emosional, hubungan sosial bermasalah, dan kesulitan mengelola waktu.⁸

Secara afektif permainan game online membuat anak-anak ingin memainkan peran yang ada didalam permainannya, yaitu dengan berpura-pura menjadi tokoh dalam permainannya. Lebih lanjut keinginan tersebut diterapkan anak pada saat berinteraksi dengan teman-temannya berupa melakukan permainan sesuai dengan imajinasinya. Menurut Oppenheimen, mengingat sifatnya yang kompetitif, alat permainan game online juga bisa menjadi ajang untuk kompetisi-diri, melihat seberapa jauh kemampuan diri sendiri.⁹

Dalam permainan game online itu sendiri jenis permainan yang ditawarkan kebanyakan bersifat agresif (menyerang). Hal ini dapat dilihat dari jenis permainan yang ditawarkan antara lain permainan perang-perang, dan permainan menumbas kejahatan.¹⁰

Dampak negatif dari game online sudah sering terjadi, yang menimbulkan keresahan dalam masyarakat. Diantaranya, kasus yang baru-baru saja terjadi pada tanggal 2 April 2012 pada pukul 03. 10 WIB, dimana tiga siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Pangkalan Kerinci, Riau menjambret seorang ibu rumah tangga menggunakan sepeda motor. Para tersangka mengaku menjambret untuk membayar game online di warung

⁸<http://heniputra.info/remaja-kecanduan-internet-alami-gangguan-perilaku.html>, 5 mei 2012

⁹ ibid

¹⁰ ibid

internet (warnet).¹¹ Oleh sebab itu perlunya peraturan yang membatasi seseorang dalam menggunakan jasa permainan di warung internet, maupun tempat- tempat yang menyediakan jasa game online, terlebih lagi untuk anak-anak.

Di Cina ada peraturan yang mewajibkan para pengembang internet untuk membuat semacam batasan waktu bermain untuk menghindari terjadinya kecanduan internet.¹² Di Indonesia, belum ada undang-undang yang mengatur mengenai Dampak negatif game online terhadap anak secara khusus. Dalam Pasal 1 angka 15 undang- undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang mengatur bahwa Perlindungan anak adalah perlindungan yang diberikan kepada anak dalam situasi darurat, anak yang berhadapan dengan hukum, anak dari kelompok minoritas dan terisolasi, anak yang dieksploitasi secara ekonomi dan/atau seksual, anak yang diperdagangkan, anak yang menjadi korban penyalahgunaan narkotika, alkohol, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza), anak korban penculikan, penjualan, perdagangan, anak korban kekerasan baik fisik dan/atau mental, anak yang menyandang cacat, dan anak korban perlakuan salah dan penelantaran. Padahal apabila dilihat akibat dari anak yang kecanduan game online dengan anak yang kecanduan narkoba sama adanya. Seperti lupa makan, tidak bisa tidur, temperamental. Sikap anak berubah, dari sebelumnya merupakan anak yang “manis” lalu berubah menjadi emosional. Sering meledak-ledak kalau berbicara dan penuh kemarahan, dunianya hanya untuk

¹¹ [www. metrotvnews. com/metromain/newsvideo/2012/04/02/148294/Tiga-Siswa-SMP-Menjambret-untuk-Game-Online](http://www.metrotvnews.com/metromain/newsvideo/2012/04/02/148294/Tiga-Siswa-SMP-Menjambret-untuk-Game-Online)

¹² [http://antasari. net/china-buat-regulasi-game-online-pertama-di-dunia/](http://antasari.net/china-buat-regulasi-game-online-pertama-di-dunia/), 7 mei 2012

bermain game. Apabila anak yang sudah kecanduan game online tidak bermain game satu hari saja, membuat anak tersebut seperti seorang “sakau”, bahkan tangannya gemetaran dan giginya gemeretak, membanting pintu, kakinya menendang-nendang barang yang ada dihadapannya, bicaranya kasar dan penuh kemarahan, hanya karena hasratnya untuk bermain game online tidak terpenuhi.

Pasal 11 undang- undang nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak yang menyatakan bahwa Usaha kesejahteraan anak terdiri atas usaha pembinaan, pengembangan, pencegahan, dan rehabilitasi, Usaha kesejahteraan anak dilakukan oleh Pemerintah dan atau masyarakat, Usaha kesejahteraan anak yang dilakukan oleh Pemerintah dan atau masyarakat dilaksanakan baik di dalam maupun di luar Panti, Pemerintah mengadakan pengarah, bimbingan, bantuan, dan pengawasan terhadap usaha kesejahteraan anak yang dilakukan oleh masyarakat. Dalam hal ini seharusnya ada peran pemerintah dan atau masyarakat atas usaha pembinaan, pengembangan, pencegahan, dan rehabilitasi anak yang kecanduan game online.

Pasal 3 ayat (3) Peraturan Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo no. 1 tahun 2012 tentang Tata Tertib Usaha Warung Internet Kulon Progo yang mengatur bahwa pengunjung warnet dengan usia 15 (lima belas) tahun atau setingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) ke bawah, dilarang mengunjungi warnet lewat dari jam 18. 00 WIB, kecuali didampingi oleh orang tua atau walinya. Ayat (4) Peraturan Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo no. 1 tahun 2012 tentang Tata Tertib Usaha Warung Internet Kulon Progo ini mengatur bahwa pengunjung warnet dengan usia 18

(delapan belas) tahun atau setingkat Sekolah Lanjut Tingkat Atas (SLTA) ke bawah, dilarang mengunjungi warnet lewat dari jam 21.00 WIB, kecuali didampingi orang tua atau wali.

Dalam hal ini dimana memberi pengertian lain yaitu apabila penyedia jasa game online tidak melindungi anak yang dibawah umur dengan tidak membatasi anak tersebut dalam permainan game online, maka apabila timbul dampak negatif bagi anak tersebut atau bahkan orang lain karena ketergantungan anak tersebut terhadap game online seperti misalnya dengan pencurian untuk memenuhi biaya yang diperlukan si anak untuk bermain game online, maka penyedia jasa game online tersebut seharusnya dihukum, karena tidak memberi batasan-batasan terhadap pelanggannya yang masih dibawah umur, seperti batas jam dalam bermain game online bagi anak.

Bila sarana hukum yang telah ada dipandang kurang tegas dalam menanggulangi dampak negatif game online terhadap anak, mungkinkah hukum pidana diperlukan sebagai *ultimum remidum* yaitu sebagai upaya terakhir untuk mendapatkan keadilan bagi pengusaha warung internet yang nakal?. Oleh karena adanya pertanyaan itulah maka penulis menulis judul penelitian“ **KEMUNGKINAN PENERAPAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK.**”

B. Rumusan Masalah

1. Aturan hukum apa sajakah yang dapat dipakai untuk menanggulangi dampak negatif game online bagi anak.

2. Apakah hukum pidana diperlukan untuk menanggulangi dampak negatif game online bagi anak atau tidak.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar yang diharapkan dari penulisan ini dapat tercapai. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan mengkaji mengenai perlu atau tidaknya hukum pidana guna untuk menanggulangi dampak negatif game online bagi anak dibawah umur.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji mengenai aturan hukum yang dapat dipakai untuk menanggulangi dampak negatif game online bagi anak dibawah umur.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua manfaat, sebagai berikut :

1. Teoritis

Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini bermanfaat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu hukum, khususnya bidang hukum pidana, tentang peran hukum terhadap penanggulangan dampak negatif game online bagi anak.

2. Praktis

- a. Bagi perumus peraturan perundang- undangan, hasil penelitian ini bermanfaat memberikan masukan dalam rangka menilai isi peraturan

perundang- undangan yang berlaku saat ini. Saran dan penilaian terhadap isi peraturan perundang-undangan tersebut selanjutnya dapat dijadikan masukkan dalam pembentukan peraturan perundang-undangan yang mengatur secara khusus tentang game online.

- b. Bagi penegak hukum, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penegak hukum dalam hal pembukian terhadap kasus yang berhubungan dengan dampak negatif game online terhadap anak.
- c. Bagi pengelola jasa provider game online, dengan penelitian ini dapat memberikan aturan yang pasti dan jelas agar tidak sembarangan menerima pelanggannya terutama anak.
- d. Bagi masyarakat luas, agar bisa mengurangi dampak negatif game online terhadap anak.
- e. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana hukum.

E. Keaslian Penelitian

Sejauh pengamatan peneliti, belum ada yang meneliti tentang Kemungkinan Penerpan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Game Online Bagi Anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui aturan apa saja yang dapat dipakai untuk menanggulangi dampak negatif game online bagi anak dan untuk mengetahui apakah hukum pidana diperlukan untuk menanggulangi dampak negatif game online bagi anak atau tidak. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang lain dan belum ada yang melakukan penelitian khusus dengan judul penelitian ini.

Antara lain ada hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis seperti penelitian yang ditulis oleh Sisilia Dian Jiwa Yustisia, dengan nomor pokok mahasiswa 06 05 09371 yang merupakan mahasiswa fakultas hukum universitas Atma Jaya Yogyakarta, penelitian tersebut juga berkaitan dengan anak. Penelitian tersebut berjudul Pemberitaan Anak Sebagai Korban Kekerasan Seksual Melalui Media Televisi. Rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah bagaimana bentuk-bentuk kekerasan seksual yang dilakukan terhadap anak melalui media televisi dan bagaimana bentuk sanksi yang diberikan kepada media televisi yang melakukan pemberitaan anak korban kekerasan seksual. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memperoleh data mengenai bentuk-bentuk kekerasan seksual yang dilakukan terhadap anak melalui media televisi dan untuk mengetahui dan memperoleh data mengenai sanksi yang dikenakan kepada media televisi yang melakukan pemberitaan anak korban kekerasan seksual. Hasil penelitian tersebut adalah bentuk kekerasan seksual terhadap anak yang diberitakan melalui media televisi, seperti persetubuhan, pencabulan, perkosaan, dan sanksi yang dikenakan kepada media televisi yang melakukan pemberitaan anak korban kekerasan seksual, yakni berupa surat peringatan/ somasi kepada media yang melakukan pemberitaan anak sebagai korban kekerasan seksual.

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis seperti penelitian yang ditulis oleh Roihot Lumban Tobing, dengan nomor pokok mahasiswa 05 0 09253 yang merupakan mahasiswa fakultas hukum universitas Atma Jaya Yogyakarta, Penelitian tersebut juga berkaitan

dengan anak. Penelitian tersebut berjudul Peran Komisi Perlindungan Anak Indonesia Dalam Memberikan Perlindungan hukum dan Pemulihan Terhadap Korban Perdagangan Anak di Indonesia. Rumusan masalah penelitian tersebut adalah bagaimana peran komisi perlindungan anak Indonesia dalam memberikan perlindungan hukum dan pemulihan terhadap korban perdagangan anak di Indonesia dan apa hambatan Komisi Perlindungan anak Indonesia dalam memberikan perlindungan hukum dan pemulihan terhadap korban perdagangan anak. Hasil Penelitiannya adalah Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam memberikan perlindungan terhadap korban tindak pidana perdagangan anak adalah korban diamankan terlebih dahulu dirumah perlindungan, KPAI bekerja sama dengan advokat dalam memberikan bantuan hukum terhadap korban perdagangan anak, KPAI mengupayakan tuntutan restitusi (ganti kerugian) kepada pelaku sebagai bentuk perlindungan terhadap hak-hak korban perdagangan anak, pembinaan mental terhadap korban perdagangan anak, menusahakan apa yang diinginkan korbanitu dipenuhi dengan batasan tertentu, melakukan rehabilitasi untuk memulihkantrauma korban perdagangan anak, korban dikembalikan ke keluarganya. Hambatan Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam memberikan perlindungan hukum dan pemulihan terhadap korban perdagangan anak ada beberapa hal yaitu tidak adanya ketegasan dari aparat penegak hukum, adanya ancaman dan intimidasi yang diperoleh KPAI dalam menjalankan tugasnya, Dalam hal pelaksanaan tugas KPAI dalam melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan perlindungan anak tidak berjalan dengan efektif.

Perbandingan antara penelitian penulis dengan penelitian penulis yang lain adalah belum ada penelitian mengenai Peran hukum pidana Terhadap Dampak Negatif Game Online bagi Anak. Dengan rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana peran hukum pidana dalam penanggulangan dampak negatif game online bagi anak, apa hambatan hukum dalam menanggulangi dampak negatif game online bagi anak, bagaimana cara hukum dalam menanggulangi dampak negatif game online bagi anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui dan mengkaji mengenai KEMUNGKINAN PENERAPAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK, untuk mengetahui dan mengkaji hambatan hukum dalam menanggulangi dampak negatif game online bagi anak, untuk mengetahui dan mengkaji tentang cara hukum dalam menanggulangi dampak negatif game online bagi anak. Penelitian ini belum ada aturan yang secara khusus mengatur, sehingga penelitian ini berbeda dengan penelitian yang lain dan belum ada yang melakukan penelitian khusus untuk judul penelitian ini.

F. BATASAN KONSEP

Dalam penulisan ini penulis akan menjelaskan mengenai “ KEMUNGKINAN PENERAPAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK “.

1. Dampak Negatif

Pengertian dampak negatif adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat buruk. Dalam penulisan ini akibat buruk yang menimbulkan dampak negatif game online bagi anak. Jadi, penanggulangan dampak negatif game online adalah cara untuk mengatasi pengaruh kuat yang mendatangkan akibat buruk, dalam penulisan ini untuk mengatasi pengaruh buruk dari kecanduan terhadap game online.

2. Game Online

Pengertian game online adalah permainan game yang dapat dimainkan melalui internet, yang bersifat multiplayer yaitu dapat dimainkan lebih dari 2 (dua) orang.

3. Warnet

Tempat yang disediakan untuk menelenggarakan pelayanan jasa informasi secara terbatas, baik bersifat sementara maupun tetap.

4. Anak

Pengertian anak menurut pasal 1 angka (1) Undang- Undang nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, yang dimaksud anak menurut undang- undang tersebut adalah seseorang yang belum berumur 18 (delapan belas) tahun termasuk anak yang didalam kandungan.

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang- undangan

(*statute approach*) yaitu penelitian hukum dengan melakukan pengkajian peraturan perundang-undangan yang digunakan dalam penelitian.

2. Bahan Hukum

Penelitian ini terdiri dari Bahan Hukum Primer dan Bahan Hukum Sekunder, yaitu:

a. Bahan Hukum Primer berupa Peraturan Perundang- undangan yang berkaitan dengan obyek yang diteliti, yaitu:

- 1) Undang- undang Nomor 39 tahun 1999 tentang hak Asasi Manusia (HAM) Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 165 tahun 1999.
- 2) Undang- undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- 3) Undang- undang nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak.
- 4) Peraturan Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo no. 1 tahun 2012 tentang Tata Tertib Usaha Warung Internet Kulon Progo.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yaitu bahan-bahan yang dapat memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yaitu buku-buku dan pendapat hukum yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan melakukan studi kepustakaan guna memperoleh bahan hukum primer maupun sekunder dengan cara mempelajari peraturan perundang-undangan, buku-buku, serta artikel yang diperoleh dari makalah atau internet yang berhubungan dengan obyek penelitian.

Penulis juga mengumpulkan bahan hukum yang dilakukan di Jakarta dengan cara mewawancarai staff Asiasoft yang bernama Panca Darmawansyah, Asiasoft merupakan sarana penyalur game online dari para pembuat game online, ke para pemain game online. Penulis mendapat data yang sangat akurat mengenai jenis-jenis game online itu sendiri dan banyak mengetahui tentang dampak negatif maupun positif dari game online.

Kemudian penulis juga mengumpulkan data, dengan mewawancarai Christopherus Kevin Oktavio (Kevin) sebagai anak yang gemar bermain game online berusia 15 tahun beserta orang tuanya ibu Theresia Rita Christina Heniati di kediaman Kevin di Perumahan Ambarukmo. Penulis mendapat data tentang dampak game online secara langsung dari Kevin yang merupakan anak yang gemar bermain game online, dan bagaimana ibu Rita sebagai orang tua merasakan dampak yang timbul akibat game online bagi anaknya, dan mengenai pendapat mereka tentang setuju atau tidak dengan penerapan hukum pidana dalam menanggulangi dampak negatif game online.

4. Narasumber

Dalam hal ini dipaparkan berupa pendapat dari narasumber yang mempunyai relevansi dengan permasalahan yang dikaji, yaitu bapak Panca Darmawansyah dari Asiasoft yang membantu penulis lebih dalam memahami mengenai game online, dan Christopherus Kevin Oktavio sebagai anak yang gemar bermain game online berusia 15 tahun, beserta orang tuanya ibu Theresia Rita Christina Heniati.

5. Metode Analisis

Seluruh data yang diperoleh dikumpulkan secara lengkap, selanjutnya disistematisasikan untuk dilakukan analisis. Metode yang dipergunakan dalam menganalisis data adalah deskriptif kualitatif dengan alur berfikir deduktif, yaitu dimulai dari peraturan hukumnya dan kemudian dibawa ke masalah sebenarnya. Deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara memaparkan secara terperinci dan tepat tentang suatu fenomena tertentu terkait dengan kemungkinan penerapan hukum pidana dalam penanggulangan dampak negatif game online bagi anak. Kualitatif yaitu menganalisis pemaparan hasil-hasil penulisan yang sudah disistematisasikan tersebut dengan cara yang didapat dari teori-teori hukum dan hukum positif untuk dapat menjelaskan permasalahan penelitian hukum ini dalam bentuk kalimat yang mudah dipahami dan ilmiah.